

## 5. Creëren met digitale technologieën

### Subdoel 1: Hoe kan je digitaal creëren?

#### Project 2: Makey Makey

##### Training van Click f1

**Wil je een banaan laten zingen? Pianospelen door op iemands neus te drukken? Met snoertjes en krokodillenklemmen programmeren we de leukste circuits.**

Programmeren, omgaan met robotica en websites bouwen: ze klinken als taken voor professionele ICT'ers. Maar in onze huidige digitale maatschappij wordt er van kinderen en jongeren verlangd dat zij deze vaardigheden al aardig onder de knie hebben. Ook zijn het internet, en alle andere digitale middelen waarmee je dagelijks te maken hebt makkelijker te begrijpen én veiliger te gebruiken, wanneer je weet uit welke elementen en technieken ze zijn opgebouwd.

#### Leerdoelen

- Computational thinking: studenten leren spelenderwijs te programmeren en de technologie achter data te begrijpen
- studenten ontdekken op eigen niveau en procesgericht digitale media tools
- studenten nemen de stappen van consument naar producent door vanuit creativiteit aan de slag te gaan met de digitale media
- studenten leren spelen met de cross-overs tussen online en offline wereld
- studenten leren vanuit creativiteit omgaan met programmeren en ICT-vaardigheden

Voor meer informatie en vragen neem contact op via [info@clickf1.nl](mailto:info@clickf1.nl)

[www.clickf1.nl](http://www.clickf1.nl)